

## BCA611 Video Oyunları için 3B Grafik - Ödev 2

# Eşleştirme Oyunu

---

Bu ödevdeki amacınız çocuklar için bir eşleştirme oyunu yazmak:

Oyun kuralları:

1. Oyundaki amaç, ekrana rasgele yazılan kelimelerin karşılığı olan üç boyutlu nesneyi fare ile seçmek .
2. Doğru nesne seçildiğinde nesne kendi kütle merkezi etrafında herhangi bir yönde dönmeye başlar ve bir süre sonra rasgele başka bir kelime yazdırılır.
3. Yanlış model seçildiğinde model dönmez, ekrana rasgele yeni bir kelime yazdırılır.

Yöntem:

- Fare ile nesne seçme işlemi için ekteki dokümanda gönderdiğim yöntemi kullanmalısınız.
    - Yazdığınız bounding volume bulma yöntemi, her nesne için uygulanabilir genel bir yöntem olmalıdır.
  - Nesne seçme için uyguladığınız yöntemi açıklayan bir rapor yazınız.
  - Yazdığınız nesne seçme yönteminin herhangi bir kamera açısında, özellikle nesnelerin birbirinin arkasında kaldığı durumlarda da çalışmasına dikkat ediniz. Bunu test edebilmek için bir kamera kontrolcüsü yazınız.
  - Ödev implementasyonunuzu WebGLMiniFramework'ü kullanarak ve gerekiyorsa framework'e yeni özellikler ekleyerek yapmalısınız.
  - Ödevde kullanmak için aşağıdaki model linklerini kullanabilirsiniz.
    - <https://zumrakavafoglu.github.io/files/bca611-cg/models/bird.obj>
    - <https://zumrakavafoglu.github.io/files/bca611-cg/models/bear.OBJ>
    - <https://zumrakavafoglu.github.io/files/bca611-cg/models/horse.obj>
    - <https://zumrakavafoglu.github.io/files/bca611-cg/models/fish.obj>
-

- 
- <https://zumrakavafoglu.github.io/files/bca611-cg/models/frog.obj>
  - Ödev dosyalarınızı ad\_soyad isimli bir klasöre sıkıştırıp en geç 17 Aralık 2018 saat 21:00'e kadar aşağıdaki bağlantıdan yükleyiniz.

<http://zkavafoglu.weebly.com/bca611-426769-873733-494740-529417.html>